PEDAMATH
Journal on pedagogical mathematics
Volume 5, No. 2, April 2023, pp. 99-109
ISSN 2654-9484 (online) | ISSN 2715-7342 (cetak)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TINAMBUNG

Miftahudin Ahmad[1], Nursafitri Amin[2], Sitti Inaya Masrura[3]

[1,2,3]Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Sulawesi Barat
e-mail: miftahudinahmad@unsulbar.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah minat dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan minat dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional biasa. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi-eksperimental* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tinambung tahun ajaran 2022/2023. Dimana kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi pemberian angket dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan bantuan program SPSS 16 *for windows*. Analisis *statistic* deskriptif dengan hasil skor rata-rata angket akhir siswa untuk kelas eksperimen sebesar 71,29 sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh skor rata-rata angket akhir sebesar 59,96. Kemudian untuk skor *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,57 sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh skor rata-rata *posttest* sebesar 72,15. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan minat dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional biasa. Sedangkan untuk analisis uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t (*independent samples test*) dengan nilai signifikansi untuk hasil belajar siswa sebesar 0,000<0,05 dan minat belajar dengan nilai signifikansi 0,000<0,05 yang berarti menolak H_0 dan menerima H_1. Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan minat dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional biasa.

Kata Kunci: Media Quizizz, Minat dan Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this study was to find out whether the interest and learning outcomes of students who were taught using Quizizz-based learning media were higher than the interest and learning outcomes of students who were taught using conventional conventional learning models. This type of research uses a quasi-experimental research type with a nonequivalent control group design type. This research was conducted at SMP Negeri 1 Tinambung for the 2022/2023 academic year. Where class VIII-1 as the experimental class and class VIII-2 as the control class. Data collection techniques include giving questionnaires and tests. While the data analysis techniques used descriptive analysis and inferential analysis with the help of the SPSS 16 for windows program. Descriptive statistical analysis with the results of the final questionnaire average score for the

experimental class was 71.29 while for the control class the final questionnaire average score was 59.96. Then for the experimental class posttest score of 85.57 while for the control class obtained an average posttest score of 72.15. These results indicate that the interest and learning outcomes of students taught using Quizizz-based learning media are higher than the interest and learning outcomes of students taught using conventional conventional learning models. Whereas for the analysis of hypothesis testing used is the t-test (independent samples test) with a significance value for student learning outcomes of 0.000 <0.05 and interest in learning with a significance value of 0.000 <0.05 which means rejecting H0 and accepting H1. So, it can be concluded that the interest and learning outcomes of students taught using Quizizz-based learning media are higher than the interest and learning outcomes of students taught using conventional conventional learning models.

Keywords: *Quizizz Media, Interests and Learning Outcomes.*

LATAR BELAKANG

Selama ini pandangan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat menakutkan masih belum berubah. Hal ini sejalan dengan pendapat Marti (Purwanti, 2019) yang mengatakan bahwa, matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambing atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari (Pangestu et al., 2015), yang dimana semua dari ilmu pengetahuan akan tetap berhubungan dengan matematika. Belajar dan minat tidak dapat dipisahkan. Artinya, seseorang melakukan aktivitas belajar tertentu, tentu didukung oleh suatu keinginan yang ada pada dirinya untuk memenuhi kebutuhan. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Rendahnya minat belajar siswa dapat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik. Menurut Hilgard (Purwanti, 2019), minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa yang tuntas. Hasil observasi yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara di SMP Negeri 1 Tinambung di kelas VIII menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang. Hal tersebut dikatakan langsung oleh para siswa yang menyebutkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan, bahkan beberapa diantaranya tidak menyukai matematika. Perhatian siswa dalam pembelajaran matematika masih dianggap kurang, hal tersebut dapat dilihat dalam pembelajarnnya hanya sebagaian siswa saja yang terlihat fokus. Hasil observasi yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara di SMP Negeri 1 Tinambung di kelas VIII menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang. Hal tersebut dikatakan langsung oleh para siswa yang menyebutkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan, bahkan beberapa diantaranya tidak menyukai matematika. Perhatian siswa dalam pembelajaran matematika masih dianggap kurang, hal tersebut dapat dilihat dalam pembelajarnnya hanya sebagaian siswa saja yang terlihat fokus. Sedangkan hasil wawancara dengan guru matematika di kelas VIII juga mengatakan demikian, dimana minat belajar matematika siswa masih kurang dengan hanya menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran. Minat belajar matematika juga

dianggap menurun dikarenakan sebelumnya pembelajaran dilakukan secara daring, meskipun pembelajaran telah kembali ke pembelajaran luring dengan mematuhi protokol kesehatan, dianggap belum mampu mengembalikan minat belajar matematika siswa. Dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti akan mencoba menggunakan media pembelajaran yang diharapkan mampu untuk meningkatkan minat serta hasil belajar matematika dengan memanfaatkan *gadget*/android menggunakan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini dapat dirasakan dan memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Dengan pembaruan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik siswa secara maksimal. Selain itu, media berbasis permainan dan teknologi yang mengikuti era 4.0 dapat digunakan sebagai jawaban tantangan pada era revolusi industri yang sedang berkembang. Hal tersebut memberikan peluang untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran berbasis Quizizz dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa (Solikah, 2020). Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil penelitian (Yolanda & Meilana, 2021), dimana terdapat pengaruh yang dapat terlihat terhadap minat belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan aplikasi quizizz. Hasil lainnya dari (Solikah, 2020) yang menyimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dari penjabaran di atas peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tinambung".

METODE

Instrumen penelitian yang peneliti digunakan adalah lembar observasi, angket minat, dan tes hasil belajar. Instrumen non-tes berupa angket tertutup digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa yang dibuat dengan pernyataan menggunakan skala *Likers* dengan lima alternatif jawaban yaitu: SL (Selalu), S (Sering), KD (Kadang-kadang), HTP (Hampir Tidak Pernah) dan TP (Tidak Pernah). Instrumen berupa objektif tes dalam bentuk uraian/essay. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Ujia Valitas menggunakan validitas Internal diantaranya menggunakan validasi konten dan validasi konstruk. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS 16 dengan menggunakan.*Cronbach Alpha*. Dimana dikatakan reliabel jika *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,444. Setelah dilakukan uji validas pada instrumen penelitian, selanjutnya akan dilakukan uji realibilitas. Diketahui bahwa jika nilai *cronbach alpha* > 0,6 maka dapat dikatakan intrumen tersebut reliabel dan jika nilai *cronbach alpha* < 0,6 maka dapat dikatakan instrumen tersebut tidak reliabel atau tidak konstan.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi-eksperimental* dengan tipe *nonequivalent control group design.* Penelitian eksperimen adalah salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (independent variable), mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati efek dari manipulasi pada

variabel terikat (dependen variable). Sebuah eksperimen dengan sengaja dan sistematis memperkenalkan perubahan dan kemudian mengamati konsekuensi dari perubahan itu. Hanya masalah penelitian yang memungkinkan peneliti untuk memanipulasi kondisi yang tepat untuk penelitian eksperimental (Rukminingsih et al., 2020:38).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 1 Tinambung yang terdaftar dan aktif pada tahun ajaran 2022/2023. Dimana seluruh kelas memiliki tingkat kemampuan yang sama, dengan jumlah banyaknya siswa 120 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017:124). Pertimbangan yang dimaksud adalah sampel yang mempunyai *gadget*/android atau laptop untuk kelas eksperimen. Dengan pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan memilih kelas VIII-1 sebagai kelas ekperimen dimana seluruh siswanya mempunyai *gadget*/android atau laptop, dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol dalam penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang peneliti digunakan adalah lembar observasi, angket minat, dan tes hasil belajar. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru dan lembar observasi untuk aktivitas siswa dalam pembelajaran. Angket adalah daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik, dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia (Sugiyono, 2017:172). Instrumen non-tes berupa angket tertutup digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa yang dibuat dengan pernyataan menggunakan skala *Likers* dengan lima alternatif jawaban yaitu: SL (Selalu), S (Sering), KD (Kadang-kadang), HTP (Hampir Tidak Pernah) dan TP (Tidak Pernah). Instrumen berupa objektif tes dalam bentuk uraian/essay. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik, yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data minat dan hasil belajar matematika siswa.

a. Minat belajar

Minat belajar diukur dengan menggunakan angket Skala *Likers* dengan lima jawaban alternatif yaitu:

Tabel 1 Skor Alternatif Jawaban

Pertanyaan Positif		Pertanyaan Negatif	
Alternatif Jawaban	**Skor**	**Alternatif Jawaban**	**Skor**
Selalu	5	Tidak pernah	5
Sering	4	Hampir tidak pernah	1
Kadang-kadang	3	Kadang-kadang	3
Hampir tidak pernah	2	Sering	2
Tidak pernah	1	Selalu	1

(Sugiyono, 2017:135)

b. Hasil belajar

Hasil tes belajar siswa yang diperoleh dalam bentuk skor dikonversi ke dalam bentuk nilai dengan rumus:

$$Nilai = \frac{jumlah\ skor\ benar}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100 \qquad (5)$$

(Akbar et al., 2014)

Dengan kategori nilai hasil belajar yang digunakan di SMP Negeri 1 Tinambung sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Hasil Belajar SMP Negeri 1 Tinambung

Interval Nilai	Predikat
93 - 100	Sangat Baik
83 - 92	Baik
73 - 82	Cukup
0 - 72	Perlu Dimaksimalkan

(Dokumentasi SMP Negeri 1 Tinambung)

Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai mata pelajaran matematika kelas VIII adalah 73.

c. N-*Gain*

Untuk mengetahui perbandingan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz untuk kelas eksperimen dengan tanpa menggunakan media pembelajaran untuk kelas kontrol terhadap minat serta hasil belajar siswa, dengan menggunakan rumus:

$$\text{N-}gain = \frac{Niali_{akhir} - Nilai_{awal}}{Nilai_{maksimal} - Nilai_{awal}}$$

(Hayat et al., 2011)

Adapun kriteria pengujian N-*Gain* akan ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Kriteria N-*Gain*

Indeks *Gain*	**Interpretasi**
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
N-*gain* ≤ 0,20	Sangat Rendah

(Hayat et al., 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tinambung kelas VIII-1 dan VIII-2 pada tanggal 15 November sampai dengan tanggal 01 Desember 2022. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi ahli dan uji validasi menggunakan aplikasi *SPSS* 16 terhadap instrumen penelitian awal dan instrumen penelitian akhir. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Berdasarkan hasil olahan data melalui program SPSS 16 data skor angket awal kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4 Data Skor Angket Awal Kelas Eksperimen

Data	Kelas Eksperimen
Skor Tertinggi	57
Skor Terendah	39
Median	49
Mean	49,64
Modus	49
Simpangan Baku	5,137
Variansi	26,386

(Hasil olahan data dengan SPSS 16, 2022)

Berdasarkan hasil angket awal pada tabel 4 di atas, hasil angket minat belajar matematika siswa dapat pula disajikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan hasil angket minat belajar matematika siswa pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Perolehan Skor Angket Awal Kelas Eksperimen

Skor	Angket Awal		Kategori
	Frekuansi	Presentasi (%)	
80-100	0	0	Sangat Tinggi
60-80	0	0	Tinggi
40-60	27	96,43	Cukup
20-40	1	3,57	Kurang
0-20	0	0	Sangat Kurang
Jumlah	**28**	**100**	

(Hasil olahan data dengan SPSS 16, 2022)

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa hasil angket awal minat belajar matematika siswa pada mata pelajaran matematika setelah dilakukan berada pada interval 20 - 40 terdapat 1 responden (3,57%) yang memperoleh kategori kurang, pada interval 40 - 60 terdapat 27 responden (96,42%) yang berada pada kategori cukup, dan tidak terdapat responden (0%) yang berada pada kategori sangat tinggi, tinggi dan sangat kurang.

Data Angket Akhir Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil olahan data melalui program SPSS 16 data skor angket akhir kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 6 Data Skor Angket Akhir Kelas Eksperimen

Data	Kelas Eksperimen
Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	60
Median	71,50
Mean	71,29
Modus	69
Simpangan Baku	5,656
Variansi	31,989

(Hasil olahan data dengan SPSS 16, 2022)

Berdasarkan hasil angket akhir pada tabel 6 di atas, hasil angket minat belajar matematika siswa dapat pula disajikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan hasil angket minat belajar matematika siswa pada tabel 7 berikut:

Tabel 7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Perolehan Skor Angket Akhir Kelas Eksperimen

Skor	Angket Akhir		Kategori
	Frekuansi	Presentasi (%)	
80-100	2	7,14	Sangat Tinggi
60-80	26	92,86	Tinggi
40-60	0	0	Cukup
20-40	0	0	Kurang
0-20	0	0	Sangat Kurang
Jumlah	**28**	**100**	

(Hasil olahan data dengan SPSS 16, 2022)

Tes Hasil Balajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1. Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Tabel 8 Data Skor *Pretest* Kelas Eksperimen

Data	Kelas Eksperimen
Skor Tertinggi	53
Skor Terendah	35
Median	45
Mean	44,86
Modus	42
Simpangan Baku	4,519
Variansi	20,423

(Hasil olahan data dengan SPSS 16, 2022)

Berdasarkan hasil *pretest* pada table 8 di atas, dapat pula disajikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan *pretest* siswa pada tabel 9 berikut:

Tabel 9 Distribusi Frekuensi dan Persentase Perolehan Skor *Pretest* Kelas Eksperimen

Skor	*Pretest*		Kategori
	Frekuansi	Presentasi (%)	
93-100	0	0	Sangat Baik
83-92	0	0	Baik
73-82	0	0	Cukup
0-72	28	100	Perlu Dimaksimalkan
Jumlah	**28**	**100**	

(Hasil olahan data dengan SPSS 16, 2022)

2. Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 10 Data Skor *Posttest* Kelas Eksperimen

Data	Kelas Eksperimen
Skor Tertinggi	93
Skor Terendah	75
Median	86
Mean	85,57
Modus	85
Simpangan Baku	4,970
Variansi	24,698

(Hasil olahan data dengan SPSS 16, 2022)

Berdasarkan hasil *posttest* pada tabel 10 di atas, dapat pula disajikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan *posttest* siswa pada tabel 11 berikut:

Tabel 11 Distribusi Frekuensi dan Persentase Perolehan Skor *Posttest* Kelas Eksperimen

Skor	***Pretest***		**Kategori**
	Frekuansi	**Presentasi (%)**	
93-100	2	7,15	Sangat Baik
83-92	19	67,85	Baik
73-82	7	25	Cukup
0-72	0	0	Perlu Dimaksimalkan
Jumlah	**28**	**100**	

(Hasil olahan data dengan SPSS 16, 2022)

Pembahasan

Setelah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Tinambung dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Quizizz di kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional biasa (pembelajaran langsung), selama 3 kali pertemuan diluar dari pemberian angket dan tes, dengan semua proses pembelajaran yang telah terlaksana mengacu pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran matematika, telah diperoleh data hasil penelitian. Data hasil analisis deskriptif untuk minat belajar siswa kelas VIII-1 dan VIII-2 menunjukkan bahwa skor rata-rata antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan pembelajaran konvensional biasa terdapat perbedaan. Ditinjau dari setiap indikator minat belajar siswa, kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada pada interpretasi yang sama. Kemudian, untuk kelas eksperimen, skor rata-rata minat belajar siswa berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata minat belajar siswa berada pada kategori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, siswa merasa lebih tertarik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Berdasarkan uraian diatas disebabkan karena penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz berkesan bagi siswa dan

meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan memanfaatkan *gadged* dengan menggunakan aplikasi Quizizz, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa mampu memahami konsep dan materi yang diberikan. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasa yang diterapkan dikelas kontrol membuat siswa mengikuti pembelajaran tanpa cukup berkesan. Selanjutnya mengenai hasil belajar siswa kelas VIII-1 dan VIII-2. Seperti pada skor minat belajar, hasil belajar siswa juga dianalisis seperti deskriptif dan inferensial. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu 85,57 pada kelas eksperimen dan 72,15 pada kelas kontrol. Berdasarkan analisis deskriptif, kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori yang berbeda. Begitu pula dengan persentase nilai tertinggi, dimana hasil yang lebih tinggi selalu diperoleh oleh kelas eksperimen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Minat belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz tergolong dalam kategori sedang, 2) Minat belajar siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional biasa tergolong dalam kategori rendah, 3) Hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz tergolong dalam kategori tinggi, 4) Hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional biasa tergolong dalam kategori sedang, 5) Minat belajar siswa pada kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional biasa, 6) Hasil belajar siswa pada kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional biasa.

DAFTAR PUSTAKA

Pangestu, A. D., Samparadja, H., & Tiya, K. (2015). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, *3*(2), 17–26. http://ojs.uho.ac.id/index.php/JPPM/article/view/3005/2255

Purwanti, R. S. (2019). MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODELNHT NUMBER HEADS TOGETHER (NHT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *J-PIMat*, *1*(1), 26–37. http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jpimat/article/view/407/380

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, *7*(3), 1–8. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABET.

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar

Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, *7*(3), 915–921. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286